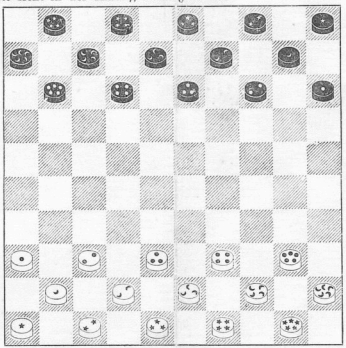
# Spielregeln.

Das Saltaspiel wird von zwei Gegnern auf einem Saltabrett von 100 Feldern gespielt; der eine benutzt die 15 grünen, der andere die 15 rothen Steine. Das ganze Spiel bewegt sich nur auf den **schwarzen** Feldern. Das besetzte Brett sieht in der Anfangsstellung so aus:



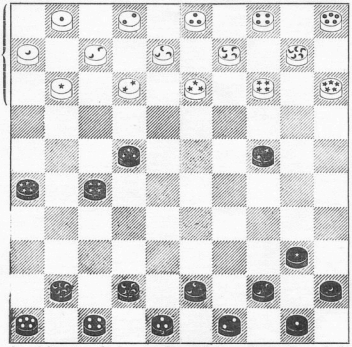




Also in der I. Reihe befinden sich die Sonnen, in der II. Reihe die Monde, in der III., dem Spieler zugewandten Seite, die Sterne; jeder der beiden Gegner hat seine Steine vor sich in der Reihenfolge 1—5 von links mit 1 anfangend.

Das Spiel besteht darin, dass beide Spieler ihre Steine auf die entgegengesetzte Seite bringen müssen, und zwar so, dass sie schliesslich in derselben Schlachtordnung stehen, wie anfangs. *) Beide Gegner ziehen Zug um Zug, und zwar immer von einem Felde auf eins der vier benachbarten Felder, falls dasselbe leer ist; sobald aber ein benachbartes Feld von einem Gegner-Stein besetzt ist, **muss** derselbe übersprungen werden, falls das in derselben Linie liegende folgende Feld frei ist.

Die nachfolgende Figur giebt das Bild einer zu Ende gespielten Saltapartie.







A. hat gewonnen, da sich seine Steine in der richtigen Endstellung befinden, während B. noch mit vier Steinen (10 Züge = 10 Points) zurück ist.

*) Hat der eine Spieler den anderen festgesetzt oder eingeschlossen, so muss also Ersterer seine Truppen den Endzielen zuführen Bei Einschliessung muss der Einschliessende dem Eingeschlossenen immer noch ein Feld zum Ziehen offen lassen.

## Züge.

1. Ich ziehe wie beim Damespiel mit einem Steine auf ein benachbartes schwarzes Feld, entweder schräg vorwärts oder auch schräg rückwärts.

2. Kommt mir ein Stein des Gegners quer vor einem meiner Steine zu stehen, so **muss** ich bei freiem folgenden Felde den Gegnerstein überspringen, wie beim Damespiel. Es wird jedoch niemals ein Stein fortgenommen.

3. Wenn ich das Springen vergessen sollte, so muss der Gegner mir „Salta!“ (Springe!) zurufen.

4. Ich darf also nicht an einer anderen Stelle mit einem Steine schieben, wenn ich irgendwo überspringen muss. **Doppel- oder dreifache Sprünge auf einmal machen, ist nicht zulässig.**

**Zurückspringen gilt auch nicht,** wohl aber, wie schon oben bemerkt ist, **zurückziehen.**

5. Werde ich an **mehreren** Stellen zu gleicher Zeit in Springstellung versetzt, so darf ich nur an **einer** Stelle springen, mein Gegner muss dann, ehe ich die weiteren Sprünge ausführen darf, zuerst einen Zug thun; denn die ganze Partie besteht aus lauter abwechselnden Zügen bezw. Sprüngen der beiden Gegner.

Habe ich (A) alle meine Steine zum richtigen Ziele geführt (siehe Fig. 2), so hat der Gegner (B) verloren, und zwar soviel Points, als er noch allein Züge zu machen hat, um auch seine Steine alle am Ziele zu haben (dies sind in Fig. 2 zehn Züge, also 10 verlorene Points für B, gewonnene für A).

**Die beiden Stäbe** sind dazu bestimmt, beim Spielen benutzt zu werden, und zwar nicht allein zum Schieben der eigenen Steine, sondern auch zum Berühren derjenigen Steine des Gegners, mit welchen letzterer vielleicht vergessen sollte, zu springen.

---

**Die Kunst des Saltaspiels besteht namentlich in dreierlei: erstens darin, seine eigenen Steine ihren Zielen näher zu bringen, zweitens darin, dem Feinde seine guten Positionen zu entreissen, was namentlich durch Zersplitterung der gegnerischen Truppen erreicht wird, drittens in der Eroberung von möglichst vielem Terrain.**

Die Zahl der Kampfarten, welche man zu diesem Zwecke anwenden kann, ist eine ganz erhebliche, und die Combinationen derselben ergeben die verschiedensten Spielweisen, wie Gambit-Eröffnung, Bohrmethode, die gedeckten schrägen Linien, Deckung, Sprungdeckung, Abschliessungswall, Retirirung, Contrahirung, Festsetzung etc. etc. *)

Je mehr man Salta spielt, desto mehr kommen diese Begriffe zum Bewusstsein.

*) Vergl. **Salta,** das neue Brettspiel von Prof. Dr. Schubert.
G. J. Goeschen'sche Verlagshandlung, Leipzig 1899 (Preis 60 Pfg.).

---

## Turnier-Regel.

Bei Turnieren spielen beide Gegner je nur 120 Züge. Ist die Partie alsdann noch nicht zu Ende, so zieht jeder Spieler seine noch nicht in Ordnung sich befindenden Steine zum Ziele. Alsdann gelten die feindlichen Steine nicht mehr als Hindernis. Hat hierbei z. B. Grün noch 10 und Roth noch 5, 6 oder 9 Züge zu machen, so hat Grün dementsprechend mit 5, 4 oder 1 Point verloren. Auch hat der Nachziehende am Schlusse einen Zug nachzuziehen, damit beide Spieler gleiche Zuganzahl ziehen.

Haben beide Gegner gleichviel Points am Ende nachzuziehen, oder kommen beide zugleich aus, so ist die Partie unentschieden oder remis.

☞ Wir machen ergebenst auf das neue Problem-Spiel **Salta-Solo** aufmerksam, welches eine vorzügliche Vorstudie zum Salta-Spiel ist.

Preis 50 Pfennig

## VII. Sala, das Spiel der Zukunft.

Trotz seiner großen Einfachheit und leichten Erlernbarkeit ist dieses eigenartige Spiel, welches sich in wenigen Jahren die Sympathien weitester Kreise erworben

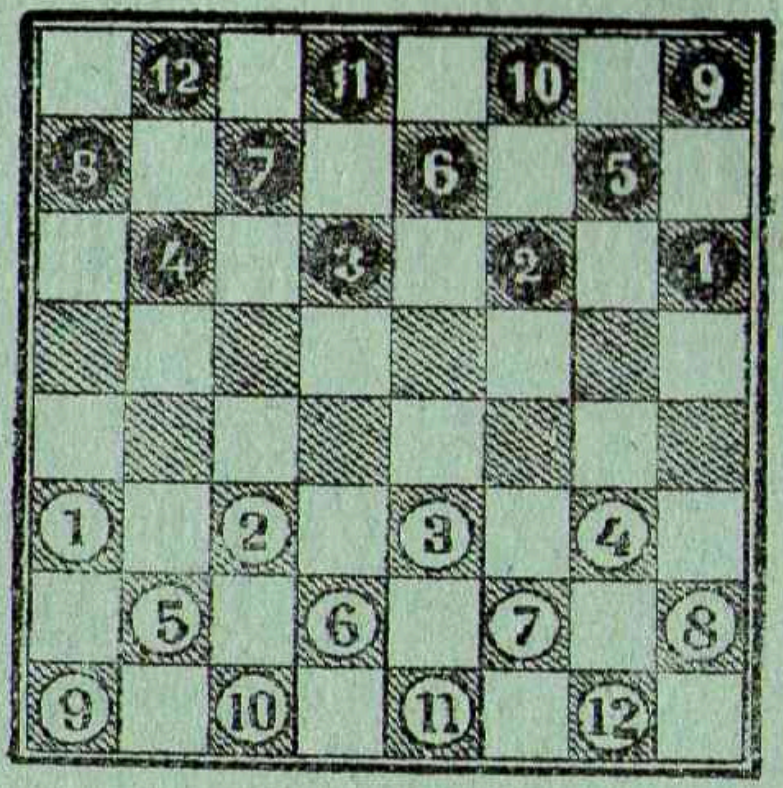
hat, doch überaus kombinationsreich und interessant, so daß man ihm ohne große Prophetengabe eine gesicherte Zukunft weissagen kann.

„Sala" ist nur für zwei Spieler bestimmt, welche zunächst den Anzug auswürfeln oder sonstwie auslosen.

Spielmaterial: Ein gewöhnliches Schachbrett sowie ein Satz Damenspielsteine, welche je von 1 bis 12 numeriert und dann genau in nachstehender Reihenfolge (siehe Abbildung) auf den oberen und unteren drei Feldreihen (und zwar auf den schwarzen Feldern) des Brettes postiert werden. Dabei hat jeder Spieler — ebenso wie im Schach — ein weißes Feld zu seiner Rechten.

Aufgabe des Spieles ist, möglichst rasch seine Steine in die Anfangsstellung des Gegners zu bringen und zwar unter genauer Einhaltung der Ziffernfolge. Es muß also der schwarze Stein Nr. 1 auf das Feld zu liegen kommen, welches ursprünglich der weiße Stein Nr. 1 einnahm. Ebenso muß der weiße Stein Nr. 8 auf das Feld gebracht werden,

welches im Anfang der schwarze Stein Nr. 8 inne hatte; usw.

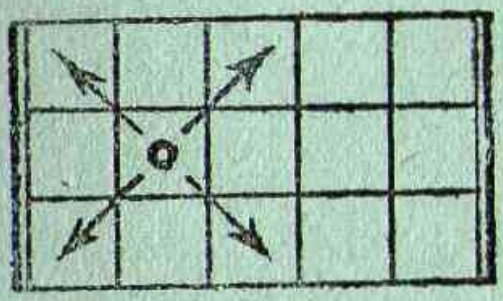



Wem es nun zuerst gelingt seine sämtlichen 12 Steine in die beschriebene neue Stellung zu bringen — teils durch Ziehen, teils durch Überspringen —, der hat gewonnen.

Wie bei fast allen Brettspielen wird abwechselnd und zwar je mit einem Stein gezogen bezw. gesprungen.

„Gezogen“ darf je nach Bedarf vor- oder rückwärts werden, und zwar zieht der betreffende Stein auf das nächst anliegende Feld in schräger Richtung — also stets wieder auf ein schwarzes Feld. Vorausgesetzt ist natürlich, daß das Feld, wohin er zieht, noch unbesetzt ist.

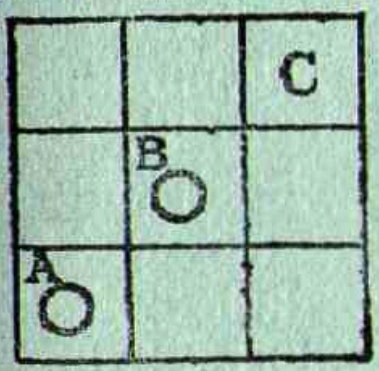
Ein Stein, der in der Mitte des Brettes sich befindet, hat also unter Umständen die Möglichkeit, nach vier Richtungen zu ziehen: nach rechts unten, nach links unten, nach rechts oben und nach links oben.



„Gesprungen“ darf nur nach vorwärts und zwar nur in diagonaler Richtung werden, so daß der schwarze Stein wiederum auf ein schwarzes Feld zu liegen kommt.

Der Sprung geschieht ebenso wie bei der Dame in der Weise, daß der springende Stein über einen direkt benachbarten hinweg auf das dahinter liegende leere Feld hüpft. Wenn geradlinig hinter dem

zu überspringenden Stein das Feld nicht leer ist, so kann von einem Sprung überhaupt nicht die Rede sein.



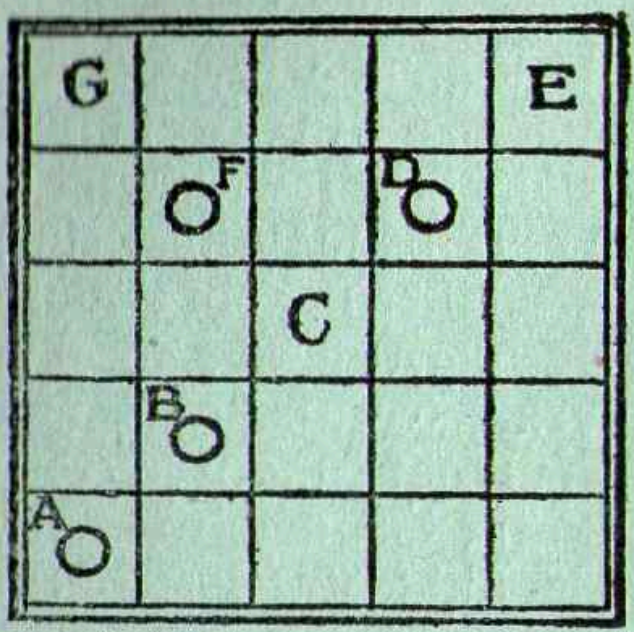

In nebenstehender Figur springt also der Stein A über Stein B hinweg nach dem leeren Felde C.

Wenn man über einen feindlichen Stein hinwegspringen kann, so muß man auch springen. Event. kann man vom Gegner hierzu gezwungen werden.

Der übersprungene Stein wird anders wie bei der Dame nicht vom Brett entfernt.

Anderseits kann der Sprung auch über einen Stein der eigenen Farbe gemacht werden. Dies aber steht stets im freien Belieben des Spielenden. Endlich aber können mit einem Zuge gleichzeitig mehrere Sprünge ausgeführt werden, und zwar sowohl über feindliche, wie eigene Steine hinweg, so daß ein Stein auf diese Manier auf einmal eine große Strecke zurücklegt. Mehrfaches Überspringen ist natürlich nur statthaft, wenn

der springende Stein hinter jedem einzelnen übersprungenen Stein in gerader Linie je einen leeren Platz findet.




In dem nebenstehenden Beispiel kann also Stein A in einem Zuge über Stein B hinweg nach dem leeren Felde C und sofort über Stein D hinweg nach dem leeren Felde E springen; er kann aber auch ebenso gut in einem Zuge von A nach C und von hier (über Stein F hinweg) nach G springen.

Welche Richtungen ein springender Stein in einem derartigen Falle einschlagen will, steht im freien Ermessen des Spielers.

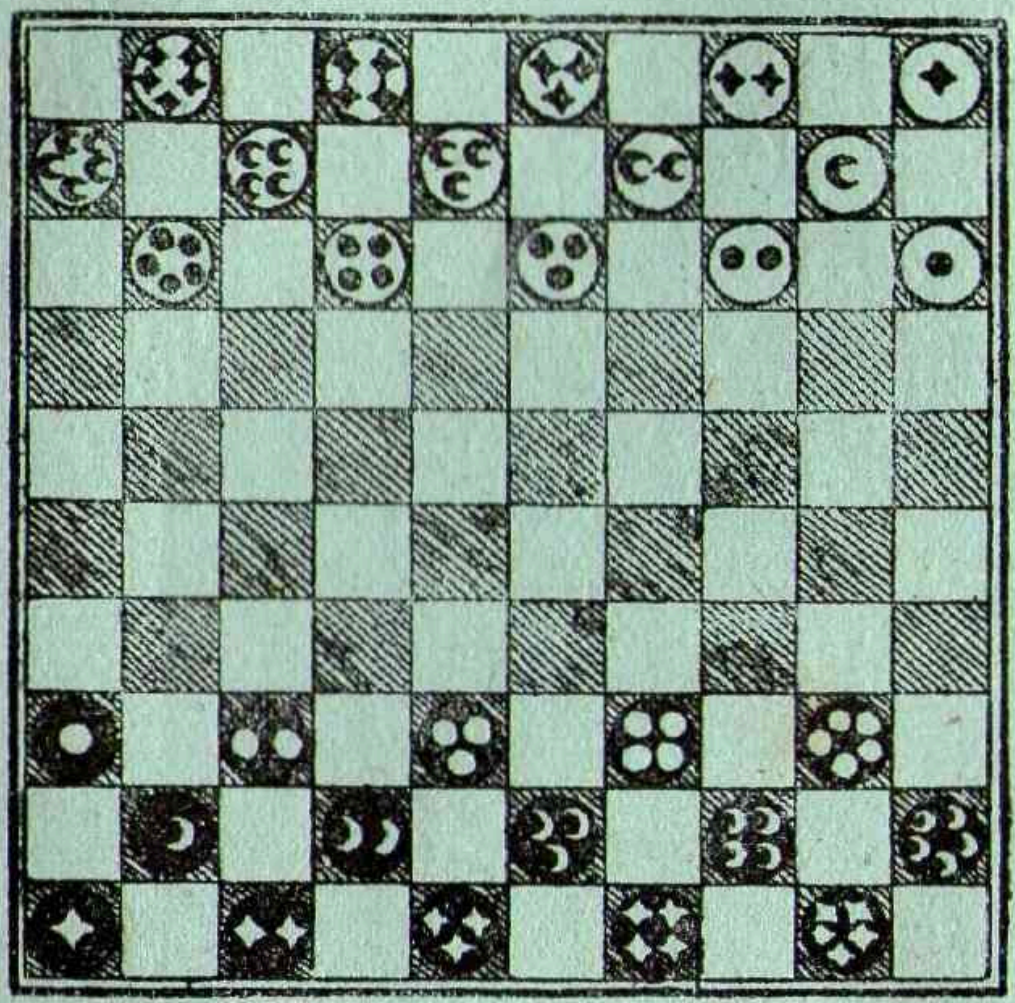
Übrigens kann der Gegner nicht verlangen, daß der springende Stein mehr als einen feindlichen Stein überhüpft.

Weitere Grundregeln gibt es nicht; die Feinheiten des Spiels aber, welche vor allem darin bestehen, sich „Brücken“ zu bauen, über die man mehrfach „springen“ kann, und den Gegner in der Entwicklung durch geschicktes Dazwischenschieben von Steinen zu hindern, lassen sich nur durch Übung aneignen.

## X. Das Saltaspiel.

Dieses noch sehr junge, aber trotzdem äußerst beliebte und verbreitete „Spiel der Sonnen, Monde und Sterne“ wird von zwei Gegnern auf nachstendem

100-(10×10) feldrigem Brette (Seitenlänge etwa 45 cm — die Felder nehme man am besten weiß und braun) je mit 15 roten bezw. grünen Steinen gespielt; und zwar erhält ein Spieler je 5 Steine



mit „Sonnen", 5 mit „Monden" und 5 mit „Sternen".

Die Steine sind der Reihe nach mit einem, zwei, drei, vier und fünf „Sonnen“ bezw. „Monden“ bezw. „Sternen“ bezeichnet; die Anfangsstellung der Steine und des Brettes ist aus nachstehender Figur ersichtlich.

Das Ziel des Spiels geht dahin, seine eigenen 15 Steine möglichst rasch in genau der gleichen Reihenfolge auf die drei Felderreihen zu bringen, auf denen sich ursprünglich die Steine des Gegners befanden, und zwar müssen die „Sonnen“ (1—5) auf die 10. Reihe, die Monde auf die 9. und die Sterne auf die 8. zu liegen kommen.

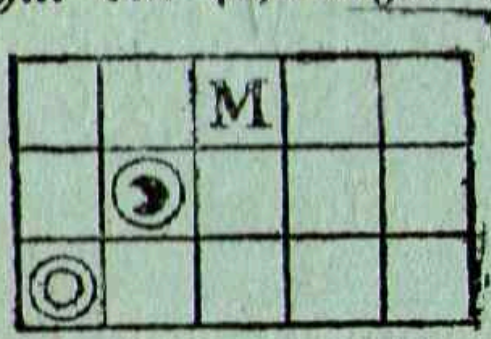
Wem dies zuerst gelingt, hat gewonnen.

Zu diesem Zweck wird „gezogen“ und „gesprungen“. Ein Schlagen gegnerischer Steine gibt es nicht. Es wird abwechselnd gezogen bezw. gesprungen; wer beginnt, entscheidet ein Würfel.

„Gezogen“ wird je mit einem Stein auf ein nach vor- oder rückwärts in schräger Richtung direkt angrenzendes, leeres Feld der gleichen Farbe d. h. die

Steine kommen stets nur auf ein schwarzes Feld zu liegen.

„Gesprungen" wird nur nach vorwärts und zwar nur über einen gegnerischen Stein hinweg auf das dahinterliegende leere Feld. Auch der Sprung, der übrigens obligatorisch ist, (d. h. es muß gesprungen werden) geschieht nur in schräger Richtung und zwar muß der feindliche Stein direkt vor dem eigenen stehen, während gerade hinter ihm ein schwarzes Feld leer sein muß; dahin hüpft der springende Stein. In nebenstehendem Beispiel darf also die weiße Sonne nach M (über den schwarzen Mond hinweg) springen. Übersieht der Spieler einen Sprung, so wird er vom Gegner mit dem Worte salta! (springe!) hierzu gezwungen.

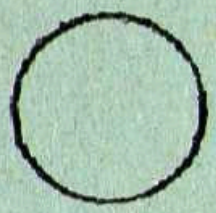



Hat ein Spieler Gelegenheit, über verschiedene gegnerische Steine zu springen, so steht ihm die Wahl völlig frei.

Der Sieger hat so viele Punkte ge-

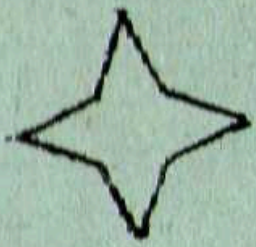
wonnen, als sein Gegner noch Züge brauchen würde, um seine sämtlichen Steine in die neue Stellung zu bringen.

Anmerkung: Die Steine kann man aus starkem Pappdeckel in der Größe von Fünfmarkstücken ausschneiden. Dann überzieht man sie mit grünem und



Sonne

Mond



Sterne

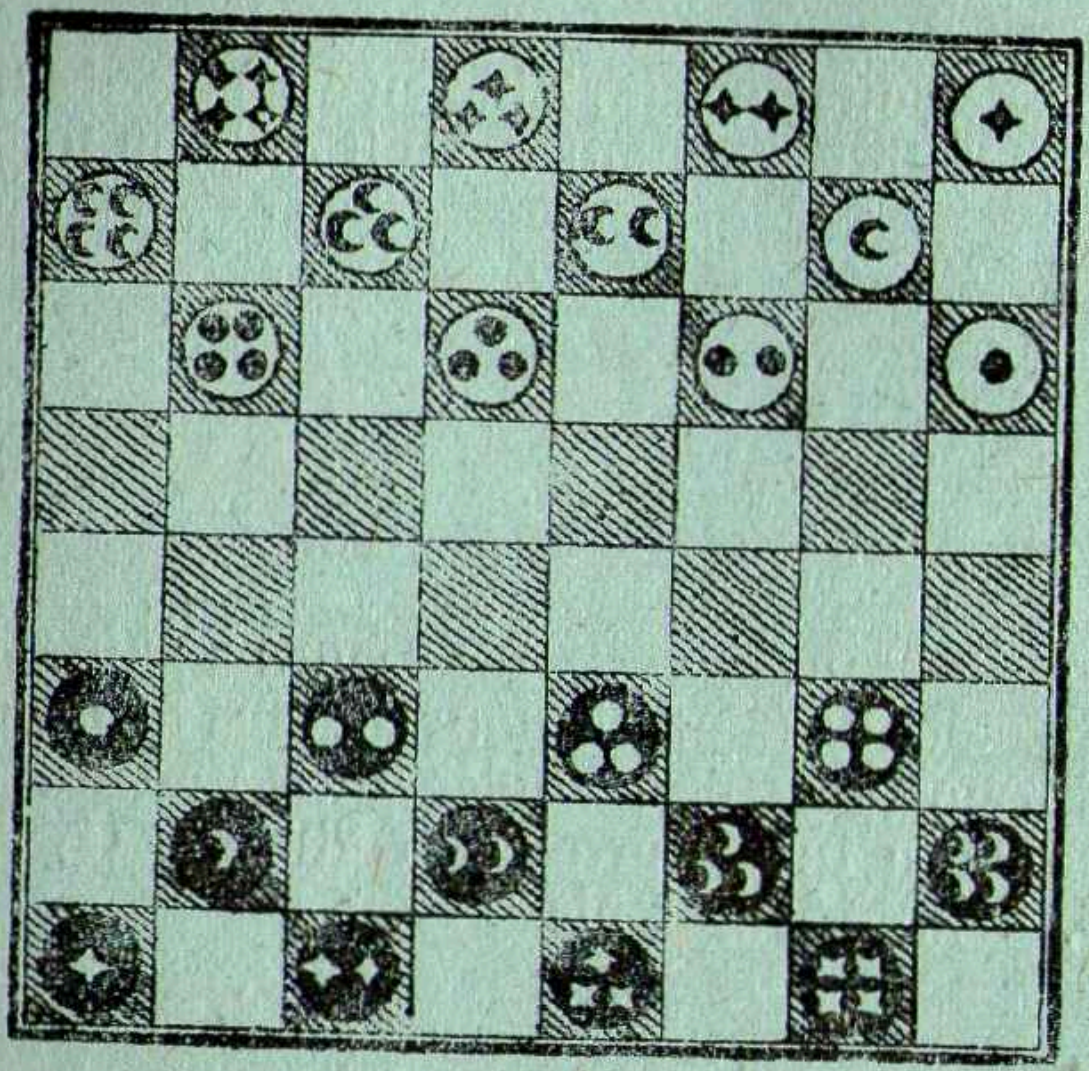
rotem Glanzpapier. Die Sonnen, Monde und Sterne schneidet man in ganz kleinem Format aus Goldpapier aus und klebt sie dann in entsprechender Anzahl (1, 2, 3, 4 und 5) auf die Steine.

## XI. Schachsalta

wird von zwei Spielern nach den gleichen Grundsätzen wie das normale Salta —

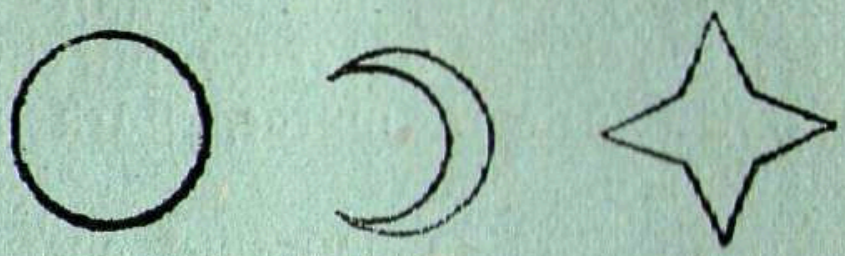
diesmal jedoch auf einem 64-feldrigem Schachbrett gespielt.

Infolgedessen verwenden die Spieler nur je 12 rote und grüne Steine; von



jeder Sorte gibt es vier „Sonnen"-, vier „Monde"- und vier „Stern"-steine. Wie bei Salta sind die vier Sonnensteine je

mit einer, mit zwei, mit drei und endlich mit vier Sonnen bezeichnet, die Mond-



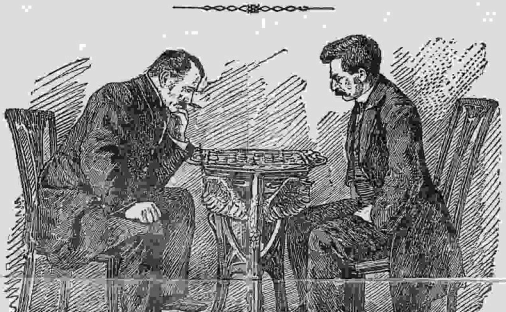
Sonne Mond Stern

steine entsprechend mit Monden und endlich die Sternsteine mit Sternen.

Das Ziel des Spiels ist genau das gleiche wie bei Salta, nur daß es naturgemäß weit rascher zu erreichen ist. Vielleicht ist aber gerade dies mit ein Grund, warum es dem ursprünglichen Salta vorgezogen wird.

# Salta und seine Bedeutung als internationales Weltspiel.

**Der Salta-Wettkampf.** — Der Lokal-Anzeiger, Berlin schreibt darüber wie folgt: Der Salta-Wettkampf, der zwischen dem Weltschachmeister Dr. E. Lasker und Director Bartmann um den Preis von Mark 1000.— in den Arminsälen zum Austrag kam, war sehr gut besucht. Von den Vertretern des deutschen Schachs waren ausser dem Weltchampion Herr Kurt von Bardeleben, Herr Professor Dr. Metger-Kiel, Herr Walbrodt-Berlin, Herr Dr. Lasker-Berlin anwesend. Der ausserordentlich spannende Kampf war lange Zeit unentschieden. Ja, es schien sogar, als ob Herr Dr. Lasker in der Mitte des Spieles stark ins Hintertreffen gerathen sei. Doch gelang es ihm, seine Stellung allmählich äusserst geschickt zu verbessern, um nach 2 Stunden 7 Minuten unter Beifall des Publikums mit 7 Points zu gewinnen.



Dir. Bartmann mit Dr. Emanuel Lasker beim Salta-Wettkampf (Berlin, 10. April 1900).

**Das Prunk-Salta-Spiel auf der Pariser Weltausstellung.** „Die Woche" berichtet darüber folgendes: Auf der Pariser Weltausstellung ist die deutsche Goldschmiedekunst durch ein Werk vertreten, das viel dazu beitragen wird, ihren alten Ruhm in neuem Glanz erstehen zu lassen. Es ist dies ein Prunkexemplar des jetzt so sehr beliebten Saltaspiels im Werte von 120000 Mark.

Zur Spielführung manövrieren dreissig mit den Himmelsgestirnen geschmückte Steine auf einem hundertfeldrigen Brett. Die dreissig Spielsteine des aus der Werkstatt der Berliner Hofjuweliere Gebrüder Friedländer hervorgegangenen Prunksalta bestehen aus Gold und Platina; in diesem Material sind nicht weniger als 5500 Brillanten gefasst. Auf der Umrahmung des Brettes sind Rubine und Smaragde von bedeutender Grösse verteilt etc.

## Urteile der Presse.

**Alle vornehmen und hervorragenden illustrierten und politischen Blätter,** wie **Gartenlaube, Leipziger Illustrierte Zeitung, die Woche, Sport im Bild, Zur guten Stunde, Neue Frauenzeitung etc.,** sowie die ausländischen Blätter: **Gil Blas, Le Temps, Figaro, L'Illustration, La Tribune,** ferner hervorragende englische und amerikanische Blätter haben dem Saltaspiel ihr ungeteiltes Interesse entgegengebracht.

### Staatsbürger-Zeitung, Berlin.

**Spielen Sie Salta?** Diese Frage ist in geselligen Kreisen, Cafés, Spielvereinen etc. an der Tagesordnung. Salta ist der Name eines Brettspiels, welches mit dem neuen Jahrhundert zugleich seinen Einzug bei uns gehalten hat. Wie bei allen Brettspielen kennt man auch hier den Erfinder nicht. Er muss aber ein genialer Kopf gewesen sein; denn das Salta ist an geistreichen Kombinationen dem Schach nahezu gleichartig.

### Berliner Morgen-Zeitung.

**Ein neues Spiel.** Den alten und bewährten Brettspielen ist seit etwa Jahresfrist ein neuer Konkurrent entstanden in dem unter dem Namen „Salta" eingeführten Brettspiel. Seine Freunde und Verehrer sind bereits ausserordentlich zahlreich. Kein Wunder — ist doch „Salta" ein Spiel, das mit dem Schach das Gemeinsame hat, dass es, ebenso wie dieses, ein geistreiches Familienspiel ist, das mit einer Unmenge reizvoller Wechselfälle des Angriffs, der Vertheidigung und der Blockade, der modernen Kriegstaktik aufs Genaueste entspricht.

### Berliner Morgenpost.

(Bericht aus Paris). Wie in Deutschland, so findet auch hier in Paris das Saltaspiel die grösste Anerkennung. Bewundernd stehen die Franzosen vor dem mit tausenden Diamanten und anderen Edelsteinen besetzten Prunk-Salta-Spiel, dessen Herstellungskosten sich auf 150000 Fr. belaufen. Curios ist es, dass die Franzosen sich einbilden, Kaiser Wilhelm sei nicht blos der Förderer des Spieles, sondern auch — der Erfinder.

### Deutsche Salta-Zeitung.

**Der Kaiser und das Salta-Spiel.** Ein chef d'oeuvre der Goldschmiedekunst war in diesen Tagen beim Hofjuwelier Friedländer in Berlin, Unter den Linden, ausgestellt. Es war dies ein für die Pariser Weltausstellung angefertigtes „Salta-Spiel" aus purem Golde, mit Brillanten, Saphiren und Rubinen reich besetzt und mit herrlicher Mosaikarbeit ausgelegt, ein wahres Meisterwerk deutscher Kunst! — Se. Majestät der Kaiser hat sich dies für die Pariser Weltausstellung bestimmte Prunk-Salta-Spiel nach dem königlichen Schlosse bringen lassen und durch überaus gnädiges Lob ausgezeichnet. Höchstderselbe interessierte sich lebhaft für das „Salta", das neue Spiel des neuen Jahrhunderts, spielte sogleich eine Partie und sprach sich sehr anerkennend über das „ingeniöse Spiel" aus. — Auch die kaiserlichen Prinzen mit ihrer erlauchten Mutter versuchten sofort zu spielen und bethätigten das lebhafteste Interesse für das neue Spiel.

### „Le Matin"

wendet sich mit folgenden Worten an seine Leser: Spielen Sie Salta? Sagen Sie nicht nein! Sie könnten sich blamieren! Wir rathen Ihnen, sich recht eingehend mit diesem Spiele zu beschäftigen, denn es ist Pflicht eines jeden gebildeten Menschen, es zu kennen. Salta ist das Modespiel, das neueste Salonspiel, von dem man spricht. Es hat selbst in hohen und höchsten Kreisen als Lieblingsspiel Eingang gefunden. Der deutsche Kaiser äusserte sich über dasselbe: durch das Saltaspiel kann man mit Leichtigkeit Taktik und Strategie erlernen.

### New Yorker Staats-Zeitung.

Das Saltaspiel ist wie kaum ein zweites geeignet, das Spiel der grossen Menge zu werden.

## Urteile erster Spielgelehrten.

**Prof. Dr. Freih. von Weissenbach.** Nach mehrmonatlicher Prüfung, bei der mir eine Reihe Schachgelehrter getreulich zur Seite standen, müssen wir zugeben, dass das Salta ein völlig ebenbürtiger Bruder des Königs aller Spiele ist.

**Professor Dr. H. Schubert,** die erste Autorität auf dem Gebiete der Spiele und ihrer Geschichte, schrieb im Jahre 1899 ein Spezialwerk über die Theorien des Saltaspiels. (G. J. Goeschen'sche Verlagshandlung, Leipzig. Preis 60 Pfg.)

**Professor Dr. Grosse:** Salta ist von all' denjenigen Spielen, die ich bisher der Beurteilung unterzog, nicht annähernd erreicht.

**Arn. de Rivière,** Nestor der französischen Spielgelehrten, sagt über das Saltaspiel: Ich verfehle nicht, dem Saltaspiel eine glänzende und dauernde Zukunft vorauszusagen.

**Arthur Nikisch:** Was die Symphonie dem Musikfreund ist, das ist Salta dem Freund edlen Spieles.

## Urteile der Welt-Schachmeister.

Es ist zweifellos, dass das Salta-Spiel einen hohen combinatorischen Geist zu erzielen vermag.
**Berlin.** **Dr. Em. Lasker.**

Salta! Das Spiel des 20. Jahrhunderts!
**Budapest.** **Dr. Nikolaus Bródy.**

Das Saltaspiel wird sich mit der Geschwindigkeit des Lichtes über die Erde verbreiten.
**Wien.** **S. Marco.**

Salta! Himmlischer Sport! Sonne, Mond und Sterne bewegen sich dabei.
**Georgetown,** Kentucky. **Jackson W. Showalter.**

Ich finde, dass das Saltaspiel sehr schön ist!
**Paris.** **D. Janowski**

Salta-Spiel! Ruhm und Glanz des neuen Jahrhunderts!
**Paris.** **C. Schlechter.**

Ein Spiel voll Geist und Phantasie!
**Paris.** **Léon Rosen.**

Salta! Salta! Das angenehmste und genialste Spiel zum Zeitvertreib.
**St. Petersburg.** **M. Tschigorin.**

Wie wir den Himmel mit Sonne, Mond und Sternen nicht aufhalten können, wird auch den Flug des Salta-Spieles durch das Weltall niemand hemmen können.
**Paris.** **Hugo Kriegeskotte.**
**Philadelphia.** **H. N. Pillsbury.**

---

Im Juni 1900 fand in Paris das I. internationale Salta-Turnier zwischen den hervorragendsten Schachmeistern der Welt statt, aus denen Bródy und Schlechter als Salta-Weltmeister hervorgingen. Ein zweites grosses Salta- und Schachturnier findet im März 1901 in Monaco unter Leitung des französischen Altmeisters A. de Rivière statt, zu dem das dortige Fremden-Casino die Preise in der Höhe von 20000 Frcs., ausser den Ehrenpreisen, gestiftet hat.


**Preise der Salta-Spiele je nach Ausführung:**

**Mark 2.50, 6.—, 12.—, 24.—, 45.—, 145.—, 190.—, 475.—. Reisespiele Mk. 3.—. Luxus-Reisespiele Mk. 5.—.**

**Lehrbuch des Saltaspiels von Prof. Dr. Schubert, 60 Pfg.**

☞ **Salta,** in prunkvoller Ausstattung, hergestellt aus Gold, Edelmetall und mit 5500 Brillanten besetzt, ausgeführt von Gebr. Friedländer, Hofjuweliere S. M. des Kaisers, wurde diesen auf der Pariser Weltausstellung mit der goldenen Medaille prämiirt.

**Salta-Versand, Hamburg-U.**

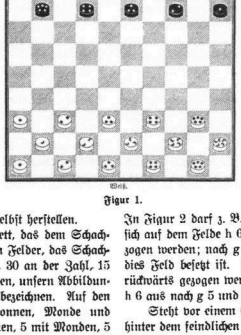
Für die Jugend.

Für die Abendschule.

## „Salta!"

### Ein neues Brettspiel.

Spiele, die den Geist des Menschen anregen, sind immer ein sehr beliebtes Mittel gewesen, die langen Abendstunden zu verkürzen. Besonders hoch werden die Brettspiele geschätzt, weil sie von mehreren Personen gespielt werden können; die meisten Menschen ziehen ja ein Spiel mit andern einem Geduldspiel vor, das nur eine Person beschäftigt. Seit einigen Jahren hat sich nun mit großer Schnelligkeit ein neues Brettspiel über die ganze Erde verbreitet: das Saltaspiel. Der Name „Salta" kommt aus dem Lateinischen und bedeutet „Spring!", eine Aufforderung, die der eine Spieler dem andern beim Spielen zuruft. Das Saltaspiel hat sehr schnell überall Freunde und Freundinnen gewonnen, weil es sehr leicht zu lernen ist und doch sehr viel Abwechslung bringt. Ein alter Saltaspieler wird noch immer neue Feinheiten herausfinden, und nie wird ein Spiel dem andern im Verlaufe gleichen. Es ist ein rechtes Familienspiel. Die kleinen Geschwister spielen es mit großem Vergnügen, ohne sich gegenseitig viele Schwierigkeiten zu bereiten: sie spielen es schnell, Zug um Zug. Die Eltern aber und die größeren Kinder suchen durch kluge Vorausberechnung den Gegner in eine Falle zu locken, der seinerseits überlegt, wie er der Gefahr entgehen kann.



Figur 1.

Das Saltaspiel ist wert, in jede Familie eingeführt zu werden, und eine Anleitung zu diesem interessanten Spiele wird euch deshalb gewiß willkommen sein.

Das Saltaspiel ist in größeren Spielwarenladen oder in ähnlichen Geschäften zu finden. Sollte es nicht vorhanden sein, so kann man es sich leicht selbst herstellen.

Das Spiel besteht 1. aus einem Brett, das dem Schachbrett gleicht, nur enthält es zehnmal zehn Felder, das Schachbrett achtmal acht; 2. aus den Steinen, 30 an der Zahl, 15 grünen und 15 roten, die wir im folgenden, unsern Abbildungen entsprechend, mit weiß und schwarz bezeichnen. Auf den Steinen beider Farben befinden sich Sonnen, Monde und Sterne, und zwar sind es je 5 mit Sonnen, 5 mit Monden, 5 mit Sternen. Die Sonnen sind auf den Steinen ein- bis fünfmal vertreten, ebenso die andern Zeichen. Es gibt also schwarze Steine mit 1 Sonne, mit 2 Sonnen, mit 3 Sonnen, mit 4 Sonnen und mit 5 Sonnen; ebenso schwarze mit 1 Mond, mit 2 Monden u. s. w., und schwarze mit 1 Stern u. s. w. Die weißen Steine sind ebenso gezeichnet.

Die dem Spiel beigefügten Stäbe dienen dazu, die Steine auf dem Brett zu schieben.

Das Saltaspiel wird von zwei Personen gespielt, die sich gegenübersitzen und das Brett zwischen sich auf einem kleinen Tischchen liegen haben. Das Brett muß so gedreht werden, daß jeder Spieler links unten vor sich ein schwarzes Feld hat, rechts unten ein weißes. Der eine Spieler übernimmt die schwarzen Steine, der andere die weißen. Die Steine werden aufgestellt, wie Figur 1 zeigt.

Der Spieler A, dem die weißen Steine gehören, hat also die Sterne dicht vor sich, dann folgen die Monde, dann die Sonnen. Es werden nur die schwarzen Felder besetzt in der Reihenfolge der Steine von eins bis fünf, stets links die eins, rechts die fünf. Ebenso stellt B seine schwarzen Steine von seiner Seite aus auf.

Das Ziel des Spieles ist nun, seine eigenen Steine in derselben Ordnung nach der andern Seite hinüberzubringen. Gewonnen hat der Spieler, dessen Steine zuerst in derselben Reihenfolge auf den drei ihm am meisten abgewandten Reihen stehen. Wieder müssen die weißen Sonnen von A am weitesten entfernt stehen, dann in der zweitweitesten Zeile die weißen Monde, dann in der drittweitesten die weißen Sterne, und zwar müssen wieder die Steine mit eins links von ihm, die mit fünf rechts von ihm stehen.

Figur 2 zeigt eine Schlußstellung. Weiß hat gewonnen, denn seine Steine stehen in richtiger Ordnung auf der ihm abgewandten Seite auf den drei letzten Reihen 8, 9 und 10. Schwarz hingegen ist noch im Rückstand: seine Sonnen sind in Ordnung, die Monde auch, bis auf „Mond drei", der noch zwei Züge hat, aber von den Sternen haben erst zwei ihren richtigen Platz.

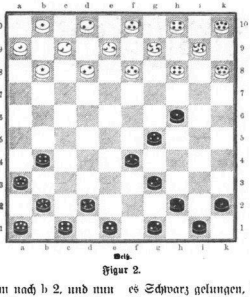
Die Ueberführung der Steine von der Anfangs- in die Schlußstellung geschieht durch Ziehen und Springen. Es wird nur auf den schwarzen Feldern gespielt. Jeder Stein darf auf ein schräg vor oder hinter ihm befindliches leeres schwarzes Feld gezogen werden. In Figur 2 darf z. B. der Stein „Schwarz Stern eins", der sich auf dem Felde h 6 befindet, nach i 5 oder g 7 oder i 7 gezogen werden; nach g 5 kann er nicht gezogen werden, weil dies Feld besetzt ist. Die Steine dürfen also vorwärts und rückwärts gezogen werden. Vorwärts wäre für Schwarz von h 6 aus nach g 5 und i 5, rückwärts nach g 7 und i 7.

Steht vor einem Steine ein feindlicher, und ist dabei das hinter dem feindlichen Steine befindliche Feld frei, so muß der feindliche Stein übersprungen werden. In Figur 3 muß der Stein „Schwarz Mond vier" über „Weiß Stern eins" fortspringen nach dem Felde b 2; er darf nicht etwa nach e 3 gezogen werden. Auch „Schwarz Stern fünf" muß über „Weiß Stern eins" nach d 2 springen. Der übersprungene Stein darf nicht wie beim Damenspiel entfernt werden; denn es werden ja alle Steine gebraucht, um am Schluß die ursprüngliche Anordnung auf der andern Seite wieder herzustellen. Rückwärts darf nicht gesprungen werden. Also in Figur 3 darf „Schwarz Mond eins" nicht über „Weiß Stern zwei" oder über „Weiß Mond vier" springen, ebensowenig darf „Weiß

Digitized by Google

Stern zwei“ über „Schwarz Mond eins“ springen. Man darf auch nur über feindliche Steine springen, nicht über eigene.

Die Spieler machen abwechselnd je einen Zug; ein Sprung wird für einen Zug gerechnet. Wer anfangen soll, wird beim ersten Spiel durch das Los bestimmt; bei den folgenden wird abgewechselt. In Figur 3 ist soeben „Weiß Stern eins“ von b 2 nach c 3 gezogen. Jetzt ist Schwarz am Zuge. Schwarz darf aber nicht ziehen, sondern muß springen, wozu der Spieler von seinem Gegner durch den Zuruf „Salta!“ („springe!“) aufgefordert wird. Schwarz muß entweder mit „Mond vier“ oder mit „Stern fünf“ springen. Der Spieler entscheidet sich für „Mond vier“ und springt mit diesem nach b 2, und nun ist wieder Weiß am Zuge. Muß ein Spieler an zwei Stellen springen, so kann er sich aussuchen, wo er springen will. Wenn der Spieler übersehen hat, daß er springen muß, und auch nicht durch den Ruf „Salta“ dazu aufgefordert ist, so muß sein Zug rückgängig gemacht und statt dessen gesprungen werden. Dies darf aber nur geschehen, wenn das Versehen entdeckt ist, bevor der andere Spieler seinen nächsten Zug oder Sprung gemacht hat. Wird der Fehler später bemerkt, so darf an der nunmehr vorhandenen Stellung nichts mehr geändert werden.

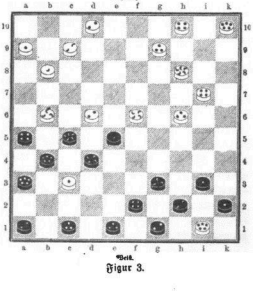


Figur 2.

Das Springen bringt bisweilen Vorteile, bisweilen Nachteile. Der Stein wird durch den Sprung 2 Felder vorwärts gebracht, durch den Zug nur ein Feld. Aber die Richtung ist beim Springen nicht immer die gewünschte. In Figur 3 soll Schwarz mit dem „Stern fünf“ als Ziel das Feld 3 a erreichen. Der Stein befindet sich schon dicht neben seinem Ziele und könnte es, sowie „Schwarz Sonne fünf“ entfernt ist, besetzen. Da wird aber der Stein durch „Weiß Stern eins“ zum Sprung nach d 2 gezwungen und ist allerdings zwei Felder vorwärts gekommen, aber von seinem Ziele weiter entfernt als vorher.

Ein doppelter Springzwang oder „Doppelsalta“, wie ihn hier Weiß dem Gegner auferlegt hat, ist deshalb so vorteilhaft, weil Schwarz zweimal springen muß und Weiß Zeit gewinnt, seine andern Steine, z. B. die Sonnen an ihr Ziel zu bringen. Nachdem Schwarz mit „Stern fünf“ und „Mond vier“ über „Weiß Stern eins“ gesprungen ist, braucht Weiß als nächsten Zug nur „Stern eins“ nach d 4 zu ziehen, um dem Gegner wieder ein Doppelsalta aufzuerlegen.

Das Doppelsalta kommt am Anfang des Spieles am häufigsten vor. Wenn der Spieler, der mit den weißen Steinen spielt, beim Beginn eine seiner Sonnen, z. B. „Sonne drei“, vorwärts schiebt, bis der Stein nach vier Zügen vor der Sonnenreihe von Schwarz steht, so kann er verschiedene Male zum Doppelsalta zwingen und durch richtiges Entgegenstellen seiner andern Steine die des Gegners gänzlich aus der Richtung bringen. In



Figur 3.

Figur 3 ist „Schwarz Stern zwei“ von dem Anfangsfeld h 8 durch Springen nach a 1 verschlagen, während der Stein als Ziel g 3 erreichen soll. Er wird ziemlich viele Züge gebrauchen, um dahin zu gelangen, besonders wenn der Weg durch eigene und feindliche Steine so eingeengt ist wie auf der Figur 3. Die schräge Reihe der weißen Steine „Sonne fünf“, „Mond fünf“ und „Mond vier“ ist für Schwarz sehr gefährlich, denn auch der schwarze Stein „Mond eins“ ist dadurch sehr weit von seinem Ziele verschlagen.

Es gibt aber auch noch andere Mittel, den Gegner an der schnellen Erreichung seines Zieles zu hindern, z. B. die Festsetzung. In Figur 3 ist es Schwarz gelungen, den Stein „Weiß Stern fünf“ festzusetzen. Dieser Stein kann keinen Zug thun und auch nicht springen, er muß stehen bleiben, so lange es dem Besitzer der schwarzen Steine gefällt. Es ist möglich, daß alle weißen Steine bis auf den einen ihr Ziel erreicht haben, während die schwarzen noch lange nicht so weit sind. Dann kann Schwarz seine Steine, die nicht gerade zur Festsetzung von „Weiß Stern fünf“ notwendig sind, in Ordnung bringen. Weiß ist währenddessen gezwungen, nutzlose Züge mit seinen Steinen zu machen. Erst wenn Schwarz alle andern Steine ans Ziel gebracht hat, wird Schwarz den weißen Stein „Stern fünf“ freigeben, und dieser Stein hat dann noch einen langen Weg bis zum Ziele, so daß es mindestens zweifelhaft ist, wer gewinnt.

In der Figur 3 hat Weiß ein gutes Mittel gewählt, sich gegen das Eindringen von Schwarz zu wehren. Durch die weißen Steine „Mond drei“, „Stern zwei“, „Mond vier“, „Stern drei“ und „Stern vier“ ist ein Wall gebildet, den Schwarz nicht durchbrechen kann, weil Rückwärtsspringen nicht erlaubt ist. Jenseits dieses Walles kann Weiß seine Steine in Ordnung bringen, ohne Störungen durch Schwarz befürchten zu müssen. Sonst würde sich dieser sicher bemühen, durch Rückwärtszüge einen weißen Stein so zu umgehen, daß der weiße gezwungen wäre, über den schwarzen hinwegzuspringen in eine Richtung, die ihm nicht paßt. Bei der Bildung eines Walles müßt ihr darauf sehen, jenseits der Schranke viel freien Raum zu haben, damit nicht ein Stein den andern stört. In unserer Figur hat Weiß vier Reihen zur Verfügung; die werden aber auch gebraucht, besonders wenn ein Stein ganz von links nach rechts oder umgekehrt hinübergebracht werden muß. Ein Wall wird am besten von Steinen gebildet, da diese zuletzt ihren Platz einnehmen müssen; ein Wall aus Sonnen würde bald aufgelöst werden müssen, weil die Sonnen ja die letzte Reihe einnehmen sollen. Wenn nun die Monde schon am Ziel stehen, können die Sonnen nicht mehr in ihre Reihe gelangen, ohne daß die Monde wieder von ihren Plätzen gerückt werden müssen. Wenn irgend möglich, wird man einen Wall

Digitized by Google

ſo bauen, daß dem Gegner nur drei oder vier Reihen gelaſſen werden; auf dieſem beſchränkten Raume kann der Feind nur mit großer Umſtändlichkeit ſeine Steine ordnen. Doch iſt hier die Regel zu beachten, daß dem Gegner immer mindeſtens ein freies Feld, auf das er ziehen kann, gelaſſen werden muß.

Anfänger begehen oft den Fehler, ihre Sonnen ganz ſicher auf die Zielfelder zu bringen, ehe ſie ſich um die andern Steine bekümmern. Es reicht ja aus, wenn Weiß ſeine Steine ſo weit gebracht hat, daß ſie unbehelligt auf die Zielfelder gelangen können. Die wirkliche Erreichung der Zielfelder braucht erſt ſpäter ſtattzufinden. In Figur 3 braucht Weiß ſeine „Sonne drei“ nicht gleich auf das Zielfeld zu bringen, der Stein ſteht ja ganz ſicher, ebenſo „Sonne eins“. Es iſt für Weiß jetzt wichtiger, mit ſeinem „Stern eins“ dem Gegner durch Saltazwang zu ſchaden.

Wie ſchon geſagt, hat der Spieler gewonnen, deſſen Steine zuerſt alle am Ziel ſind, der andere hat verloren. Gewinne und Verluſte können aber verſchieden groß ſein. Es kommt nämlich darauf an, wie viel Züge der Verlierende noch zu machen hätte, um auch das Ziel zu erreichen. So groß die Anzahl der noch zu machenden Züge iſt, ſo groß iſt die Anzahl der Points (Punkte), mit denen der eine Spieler gewonnen, der andere verloren hat. In Figur 2 hat Weiß gewonnen; Schwarz hätte noch acht Züge zu machen, und zwar 2 mit „Mond drei“, 3 mit „Stern eins“, 2 mit „Stern drei“, 1 mit „Stern vier“. Alſo hat Weiß mit acht Points gewonnen, Schwarz mit acht Points verloren. Der Verlierende hat die Züge nach der Gewinnankündigung des Gegners ſelbſt zu machen, der Gewinnende zählt die Züge. Die Points werden aufgeſchrieben und beim Aufhören des Spielens zuſammengezählt; dann ergibt ſich, wer der beſſere Spieler iſt, was ſich aus einem einzelnen Spiele nicht gut erſehen läßt. Wenn einer der Spieler ſieht, daß der Gegner wohl gewinnen wird, ſo kann er doch noch ſeine ganze Kraft daran ſetzen, die Pointszahl zu verringern. Er wird alle ſeine Steine dem Ziele möglichſt nahe bringen, oder auch dem Gegner noch ſchnell einen Schaden zufügen. Er kann mit einem ſeiner Steine durch Rückwärtsziehen einen feindlichen Stein, der dem Ziele nahe zu ſein glaubt, ſo umgehen, daß der feindliche Stein plötzlich gezwungen wird zu ſpringen, und zwar in einer ihm nicht paſſenden Richtung. Wenn man ſich in Figur 2 den weißen Stein „Stern zwei“ auf e 5 ſtehend denkt, alle andern Steine ſo wie angegeben, ſo wird Schwarz ſeinen „Stern drei“ nach f 6 ziehen, und Weiß iſt gezwungen, mit „Stern zwei“ nach g 7 zu ſpringen, von wo der Stein nicht ohne weiteres ſein Ziel erreichen kann. Die Hoffnung, ſchnell zu gewinnen, iſt ſomit zerronnen. Bis es Weiß gelingt, ſeinen „Stern zwei“ nach d 8 zu bringen, hat Schwarz vielleicht ſchon gewonnen, wenigſtens ſeinen Verluſt bedeutend verringert.

Hoffentlich iſt es mir gelungen, durch dieſe Anleitung dem intereſſanten Saltaſpiele viele neue Freunde aus unſerm Leſerkreiſe zu gewinnen. Denn wer das Spiel angefangen hat, gewinnt es auch lieb, und ſogar ſehr ſchnell. Das gerade zeichnet Salta vor andern Spielen aus. Beim Schachſpiel ſind zahlreiche Regeln zu beobachten; denn es gibt viele verſchiedene Figuren dabei, deren jede eine andere Gangart hat. Der Anfänger braucht deshalb eine längere Zeit, nur die Spielweiſe zu lernen; will er aber die Regeln ſo beherrſchen, daß er auch Freude am Spiel hat, dann muß er ſchon ſehr oft Schach geſpielt haben. Beim Saltaſpiel verläuft jedes Spiel anders. Es wird unſern jungen Freunden ſicherlich große Freude und manche angenehme Stunde bereiten.

# Das Prunk-Saltaspiel in Paris.

Nachdruck ohne Quellenangabe verboten.

Es ist eine psychologisch beachtenswerte Erscheinung, dass unser durch den verschärften Konkurrenzkampf nervös gewordenes Jahrhundert noch immer Zeit findet für Kampf- und Scherzspiele, die selbst während der Erholungspausen die geistigen Kräfte in Anspruch nehmen und üben. Während das Schach in seiner Vollendung immer mehr den berufsmässigen Spielern vorbehalten bleibt und diese als eine Abart der Gewinn bringenden Arbeit in Anspruch nimmt, sucht man dem Beschäftigungsbedürfnis der gebildeten Kreise in leichterer Form entgegenzukommen. Auf das beliebte Halma ist das Salta gefolgt und ist auf dem besten Wege, seinen Vorgänger zu verdrängen.

Dreissig mit Sonne, Mond und Sternen geschmückte Steine manövrieren auf einem quadratischen Brett von hundert Feldern. Das Eigenartige des Spiels besteht darin, dass es einen wirklichen Wettlauf darstellt, bei dem keiner der Spieler „Verluste“ erleidet, da nicht „geschlagen“, sondern nur gezogen und „gesprungen“ (salta!) wird. Es handelt sich darum, möglichst rasch in geregelter Aufstellung in die Stellung des Mitspielers einzurücken, und wem das zuerst gelingt, der ist seinem Gegner so viele Points voraus, als dieser noch Züge zu machen hat, um gleichfalls in die ursprüngliche Stellung des Partners einzurücken. Um mit Geschick die Bewegungen des Gegners zu hemmen, ihm in seinem Vorrücken allerlei Verzögerungen zu bereiten und das Terrain zum eignen raschen Vordringen offenzuhalten und auszunützen, bedarf es neben rascher Uebersicht eines erheblichen Masses der Ueberlegung, die zur Anlage weitausgeholter Pläne führt, so dass selbst dem Praktiker ein unerschöpfliches Feld zu interessanten Kombinationen verbleibt.

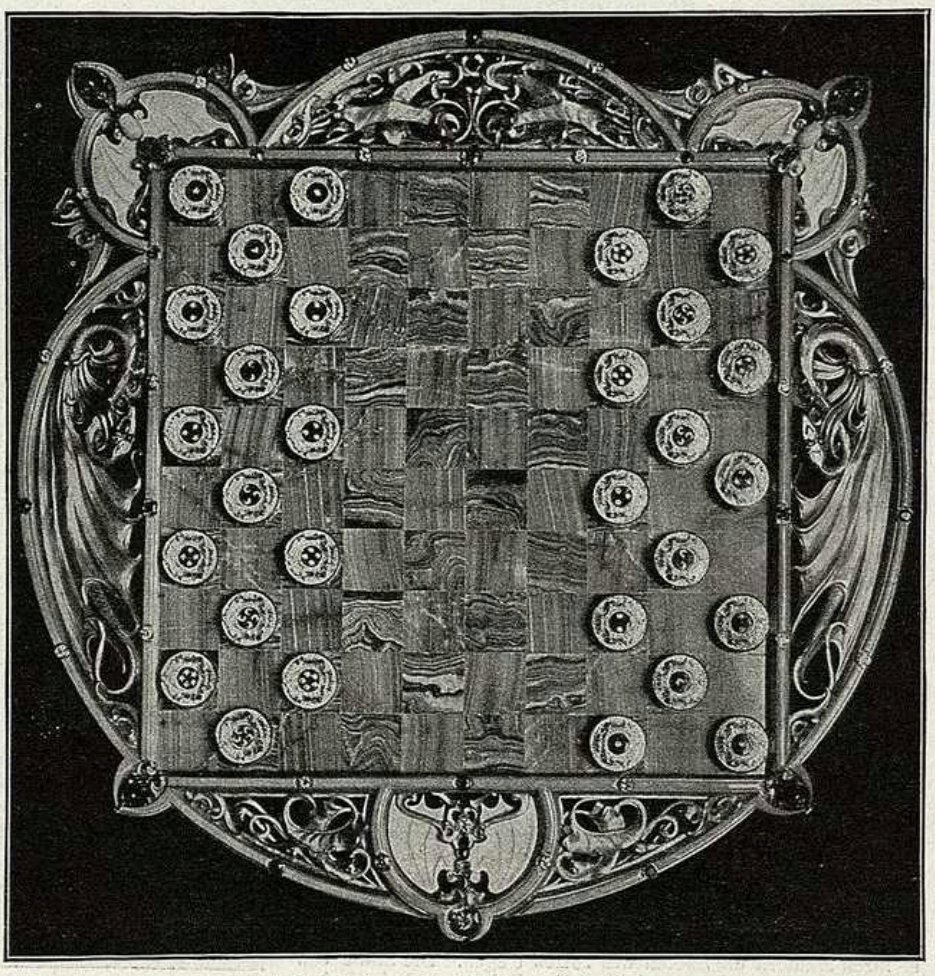
Natürlich hat das Saltaspiel, dem Zuge der Zeit folgend, schon zu einer Reihe interessanter Wettkämpfe geführt. Während sich die Schachmatadore anfangs ihm gegenüber ablehnend verhielten, fanden schon vor Jahresfrist in Wien

grössere Turniere statt und nachdem auch Emanuel Lasker sein Interesse an dem neuen Spiel mehrfach bethätigt hat, scheint seine Zukunft gesichert. In Hamburg, Wiesbaden und anderen grossen Städten haben sich eigene Klubs zu seiner Pflege gebildet. In Berlin hat Emanuel Lasker ein Match um 1000 Mark mit Direktor Bartman-Wiesbaden ausgefochten und die Pariser Ausstellung hat erwünschte Gelegenheit zu einem ersten internationalen Salta-Turnier geboten. In die Teilnehmerlisten hatten sich Koryphäen wie Brody, Didier, Marco, Maroczy, Marshall, Rosen, Schelter, Showalter, Pilsbury, Janowsky, Weiss und Barteling eintragen lassen. Der erste und zweite Preis (der deutsche Central-Salta-Verein hatte 4000 Frcs. gestiftet) musste zwischen Schelter und Brody geteilt werden, so dass Oesterreich-Ungarn zur Zeit sich der besten Saltaspieler rühmen darf. Die Preise für weitere grosse Saltaturniere in England, Deutschland, Nordamerika wurden sofort gezeichnet.

In der Familie des Deutschen Kaisers hat sich das neue Spiel hauptsächlich dadurch eingeführt, dass sich Gelegenheit fand, dem Monarchen ein hervorragendes Kunstwerk vorzuführen, das für die kunstgewerbliche Abteilung der Pariser Weltausstellung bestimmt war.

Auf Veranlassung des Saltaverbandes hat die Firma Gebr. Friedländer, Hof-Juweliere des Kaisers in Berlin, ein Salta-Spiel für die Pariser Weltausstellung angefertigt, das zu den hervorragenden Ausstellungsobjekten gehört und gezeigt hat, dass Deutschland auch auf dem Gebiete der Goldarbeiten zu konkurrieren vermag. In Fachkreisen hat die Fassung der Steine Aufsehen erregt. Leider ist das Kunstwerk nicht günstig placiert, es steht auf der Galerie des Palastes für Kunstgewerbe (Esplanade des Invalides) und die meisten Besucher der Ausstellung, die unten im Hauptcomplex vollauf zu sehen haben, dürften kaum auf den Gedanken kommen, noch auf die Galerie hinaufzusteigen. Das Saltaspiel, das einen Wert von 120000 M. repräsentiert, ruht auf einem geschnitzten Tisch aus Mahagoni, der einen stilisierten Kranich darstellt. Der Umfassungsrand des Spieles ist aus getriebenem Golde, die Felder sind aus hellgrauem und zartrötlich schimmerndem Marmor hergestellt. In die drei an der Umrahmung angebrachten Schilder, welche die Symbole des Spieles tragen, ist Emaille eingelassen, auf der sich die Spiel-Embleme in Elfenbein abheben. Die Einfassung wird in abwechselnder Reihenfolge durch Brillanten, Rubine und Smaragden unterbrochen. Die goldenen Steine sind etwas grösser wie ein Dreimarkstück. Das Mittelschild in Emailleausführung trägt die für das Spiel notwendigen Zeichen (Sonnen, Monde, Sterne) in Brillanten. Die übrige Fläche ist mit Brillanten paviert und wird von einem feinen Emaillerand in den gleichen Farben des Mittelschildes grün und rot abgeschlossen. Der Seitenrand der Steine erscheint in durchbrochener Arbeit durch eingestreute Brillanten belebt. Im ganzen wurden für das eigenartige Kunstwerk nicht weniger als 5500 Steine verwendet, das Pavé eines jeden Steines wird durch 185 Steine gebildet.

Die Haltbarkeit des verwendeten Materials entspricht hier durchaus dem Kunstwert der Arbeit. In der Zeichnung des Tischchens wie in der des Brettes ist besonders interessant, mit wie grossem Geschick die Symmetrie vermieden, wie der Uebergang von viereckigen zu dreieckigen Umrissformen vollzogen ist. Das Kranichmotiv ist in dem Tischfuss nur soweit durchgeführt, als der leicht gebogene Vogelhals und die ausgebreiteten Flügel auf der einen Seite der Platte als Stütze dienen. Die beiden anderen Füsse sind mit leichtem Anklang an die geknickte und geschwungene Van de Velde-Linie im wesentlichen konstruktiv gehalten unter Beimischung von Blattmotiven. Die durchbrochene Umrahmung des Brettes schlingt sich in einem weiteren Bogen um drei, in einem kürzeren um die vierte Seite des Quadrates, während zwei Ecken und die Mitte der dritten Seite durch besondere, palmettenartige Zierstücke hervorgehoben sind. So geht die quadratische Form des Brettes durchaus zwanglos in die Rundung der Tischplatte über und das Ganze schliesst sich zu einer künstlerischen Wirkung ohne störende Details lückenlos zusammen.



Salta-Spiel, in Gold, Platina und Brillanten.
Ausgeführt von Gebrüder Friedländer, Hof-Juweliere, Berlin.

Tischchen mit Salta-Spiel.

Ausgeführt von Gebrüder Friedländer, Hof-Juweliere, Berlin.

# SALTA.

Künstler, Gelehrte, Staatsmänner, kurzum all diejenigen, aus welchen sich die geistige Elite zusammensetzt, empfinden nach der Arbeit das gemeinsame Bedürfnis einer Ablenkung durch einen Zeitvertreib, der eine angenehme Zerstreuung bietet, ohne die Nerven in heftige Schwingung zu bringen. Von den Spielen, welche erfunden wurden, um dieses Bedürfnis zu befriedigen, haben aber die meisten ihren eigentlichen Zweck verfehlt, und es ist so weit gekommen, dass die Aufregung des einen oder die geisttötende Langeweile des anderen Spiels eine Erholung erst recht notwendig machten, da die Stimmung bei ihnen aufs tiefste litt. Wirklich bewährt haben sich eigentlich nur die Brettspiele. Viele Jahrhunderte haben ihrer Beliebtheit nichts anhaben können, und zwar einfach darum, weil die Grundbedingungen eines rationellen Spiels bei ihnen am besten erfüllt schienen. Auch diesen aber haftete ein grosser Uebelstand an: die schwereren davon, wie Schach, waren zu schwierig, die leichteren, wie Dame, etwas zu einförmig in ihrem Wesen. Unzählige Versuche wurden gemacht, auf diesem Gebiete die richtige Mitte zu finden. Vergebens! Jedes neue Experiment schlug fehl. Da mit Einem gelang der glückliche Griff. Das

## Salta-Spiel

kam auf den Plan. Im Nu fand es allgemeinen Anklang. Leichter als Schach, war es doch weit unterhaltender als Dame, Puff oder Domino. Berühmte Schachspieler, wie

Sarah Bernhardt beim Salta-Spiel

Lasker, Janowski, Pillsbury, Schlechter und Tschigorin prophezeiten dem Saltaspiel ohne Bedenken den Sieg über alle Unterhaltungsspiele, und sie behielten Recht. Salta hat sich die Welt erobert. Die Vorzüge des Saltaspiels, welches zugleich belustigt und erzieht, beruhen auf der Anwendung von bis dahin ungeahnten Angriffs- und Verteidigungsmethoden. Es ist trotzdem in wenigen Minuten zu erlernen. Darum hat es sich auch bei der Jugend so rasch Eingang verschafft. Die farbigen, kunstvollen Steine regen den dekorativen Sinn an, und die Erzieher stimmen darin überein, dass das Saltaspiel einen äusserst wohlthuenden Einfluss auf die Sinnesrichtung ausübt. Weibliche Geistesgewandtheit, gepaart mit Schalkhaftigkeit und neckischer Liebenswürdigkeit können beim Saltaspiel über den männlichen Verstand leicht triumphieren. Die Damenwelt hat aus diesem Grunde sehr rasch eine ganz besondere Vorliebe für Salta an den Tag gelegt. Alles in Allem ist

# SALTA

## das Spiel der Gegenwart und der Zukunft,

das Spiel par excellence, ein Spiel voll Humor und Pikanterie, ein Kampf-, Verstandes- und Unterhaltungsspiel.

**Salta** ist auch **bei Hofe** heimisch geworden. Nachdem sich der **Kaiser** und die **Kaiserin** das für die Pariser Weltausstellung bestimmte **Prunk-Saltaspiel** (Wert 150 000 Frcs.) haben vorlegen lassen, war es alsbald bei Hofe eingeführt. Auf der Pariser Ausstellung erhielt es die **goldene Medaille,** und die feinste Pariser Gesellschaft wandte sich dem Spiel im Fluge zu.

## Salta-Versand, Hamburg-U.

Max Frey (Berlin). Friedrich Beim (Düsseldorf). Prof. Frn. Seidl (München). Prof. v. Lenbach (München). Jacq. Schenker (Dresden).

Die Hängekommission in der deutschen Abteilung der Kunstausstellung in Paris.
Nach einer Aufnahme von Levy et ses fils in Paris.

## Zu unsern Bildern.

Die Hängekommission in der deutschen Abteilung der Kunstausstellung in Paris. — Der Katalog zu der Deutschen Ausstellung in Paris. — Von der deutschen Kunstausstellung zu Paris. — Das Prunksalta. — Das Friesische Wohnzimmer. — Michael von Munkacsy. — Oswald Achenbach in seinem Atelier. — Das Denkmal König Friedrichs I. in der Siegesallee zu Berlin. — Ein kunstvoller Schreibtisch.

Deutschland," schreibt uns Herr von Zobeltitz aus Paris, führt im Grand Palais schon eine völlig vollendete und durchaus abgerundete Ausstellung vor, die unserem Volk und seinen Künstlern zur hohen Ehre gereicht, nicht zuletzt aber auch den bei dem Arrangement der Säle beteiligten Herren, die auf unserem Bilde ‚Die Hängekommission' in heiterer Auffassung wiedergegeben sind. Ach, sie waren nicht immer so heiter, wie sie sich auf diesem Bilde zeigen! Man muß sie in den Stunden schwerer Arbeit gesehen haben — Meister Lenbach persönlich Gemälde tragend, ihren Platz an der Wand ausprobierend, Zornesblicke und Zornesworte schleudernd, Professor Seidl mit Zollstock und Hammer hantierend zwischen Riesenkisten und Bergen von Packleinwand — um zu wissen, mit welchen Schwierigkeiten sie zu kämpfen hatten. Ich selbst konnte einmal nur zu ihnen gelangen, indem ich mich, weil die großen Treppen vollkommen versperrt waren, in die absolut dunklen Kellerräume einschlich und mich von diesen aus auf halsbrecherischen Stiegen wieder zum Licht emporarbeitete. Es war sehr lustig. Als ich oben ankam, sah ich aus wie ein Müllerbursche — so hatte mich der Kalkstaub zugedeckt.

Professor Emanuel Seidl-München hat das

Einband des Kataloges des Deutschen Reiches für die Pariser Weltausstellung.
Entworfen von Bernhard Pankok.

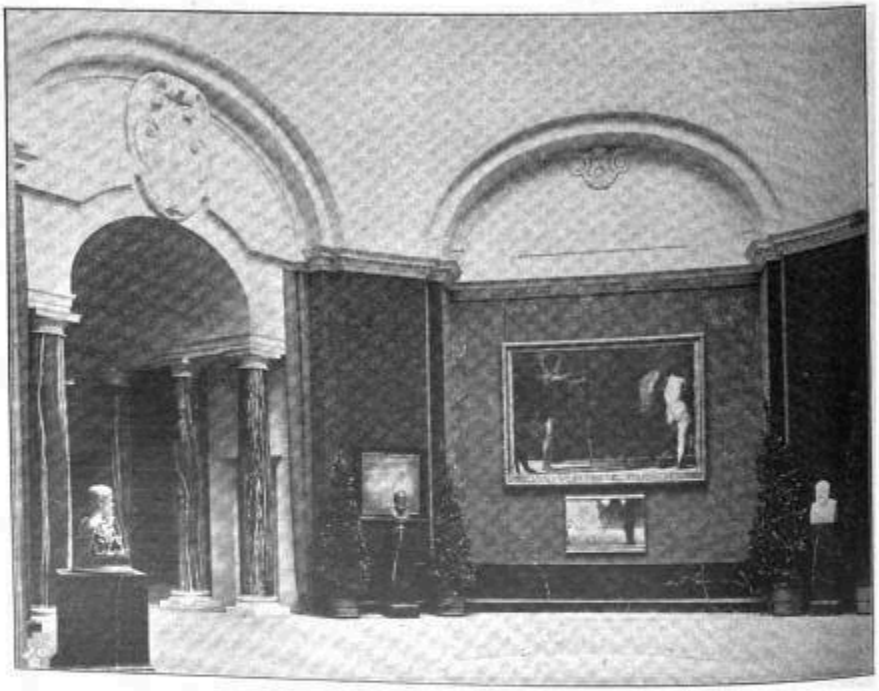
Digitalisiert von Google

Verdienst, der deutschen Kunst ein würdiges Heim geschaffen zu haben, er hat den Räumen, in denen man sich vorkommt wie in der Wohnung eines feinsinnigen Kunstfreundes und Sammlers, einen ganz eigenartigen intimen Reiz gegeben."

Ausstellungsbesucher vor dem Petit Palais.
Aufnahme von Les frères Géniaux in Paris.

Der Katalog des Deutschen Reichs für die Pariser Weltausstellung ist an sich ein Kunstwerk. Die Reichsdruckerei, in der er hergestellt wurde, hat trotz der Eile, mit der der Katalog geschaffen werden mußte, mannigfache Farben verwandt. Außer dem Lettersatz in zwei Farben, schwarz und rot, sind farbige Kopfleisten und Titelblätter und lithographierte Vorsatzpapiere zur Verwendung gekommen. Die Type lehnt sich an die an die Schrift unserer alten Meister an und ist auch für die französische und englische Ausgabe des Katalogs verwandt worden. Der Buchschmuck rührt von dem Maler Bernhard Pankok her. Es wird unsere Leser interessieren, den Einband des Katalogs kennen zu lernen und eine Probe von dem Schmuck desselben zu erhalten. Es sei noch bemerkt, daß der 520 Seiten starke Band schon am Eröffnungstage der Ausstellung fertig vorlag.

Die deutsche Kunst ist auf der Ausstellung sehr gut vertreten. Wohl haben einige große deutsche Künstler, deren Werke der Kenner schmerzlich vermißt, nicht ausgestellt und manche hätte

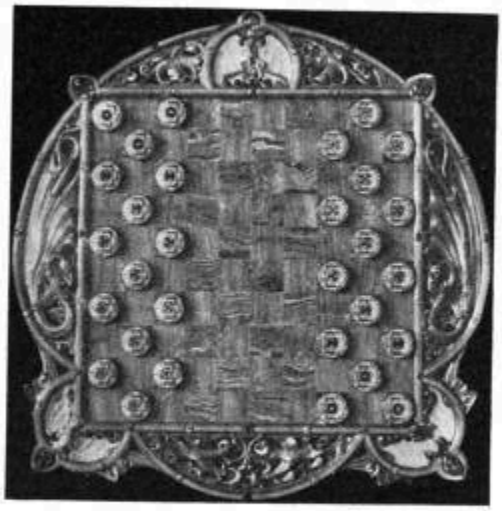


Blick in die deutsche Gemäldeabteilung der Weltausstellung.
Aufnahme von Les frères Géniaux in Paris.

Digitalisiert von Google

man gern durch andere Arbeiten vertreten geſehen, als die ausgeſtellten, aber im Ganzen genügt das Vorhandene, um dem Fremden einen Überblick über die Entwickelung der deutſchen Kunſt zu gewähren.

Ein intereſſantes Erzeugnis des deutſchen Kunſtgewerbes iſt das Saltaſpiel, das die Hofjuweliere Gebrüder Friedländer in Berlin für die Pariſer Weltausſtellung angefertigt haben. Das neue Spiel, das an das bekannte Dameſpiel erinnert und viel Beifall findet, wird auf einem 100 Felder zeigenden Brett mit je 15 Steinen auf jeder Seite geſpielt. Von dieſen zeigen je fünf das Bild der Sonne, des Mondes und einer Anzahl Sterne. In unſerem Fall ſind die Steine rot reſp. grün emailliert und beſtehen aus Gold und Platina. In das Gold ſind im ganzen gegen 5500 Brillanten gefaßt. Jeder dieſer 30 Steine beſitzt einen Wert von 2000 Mk. Auch die Umrahmung des Spielbrettes, deſſen Felder hellroten und hellgrünen Marmor zeigen, iſt überaus reich und mit großen Rubinen und Smaragden eingefaßt. Für die grünen Felder iſt Marmor aus Tirol, für die roſaen Marmor aus Skyros verwandt worden. Das Spiel hat einen Geſamtwert von 120 000 Mk.



Prunkſalta. Ausgeführt von Gebr. Friedländer, Hofjuweliere in Berlin. (Von der Pariſer Weltausſtellung.)

Ebenfalls für die Pariſer Weltausſtellung iſt das Frieſiſche Wohnzimmer von Sauermann in Flensburg angefertigt worden. Sauermann iſt unbedingt eine der eigenartigſten und beſten Erſcheinungen auf dem Gebiete deutſcher Holzſchnitzkunſt und Kunſttiſchlerei. Das Zimmer iſt aus einem Guß. Feinſinnig iſt die nordfrieſiſche Sagengeſchichte in die Schnitzereien verwoben, die Wandbekleidung und die Decken

Von der Pariſer Weltausſtellung: Frieſiſches Wohnzimmer. Entworfen und ausgeführt von Sauermann in Flensburg.

Digitalisiert von Google

ſind nach alten Muſtern gewebt. Sie ſind in dem ſogenannten „Beiderwandgewebe“ hergeſtellt. Sauermann hat die Zeichnung entworfen, und eine ſchleſiſche Weberei hat die Gewebe ausgeführt. Der Webſtuhl mußte für dieſe Art Weberei beſonders eingerichtet werden. Die Bordzieraten ſind echt.

Der Tod hat Michael Munkacſy endlich von langen ſchweren Leiden erlöſt. Der berühmte Maler hieß eigentlich Michael Lieb und war der Sohn eines armen jüdiſchen Tiſchlers in der ungariſchen Stadt Munkacs. Er wurde zunächſt auch Tiſchler, ging aber dann nach München, wo ſich der Schlachtenmaler Franz Adam ſeiner freundlich annahm. Das große Talent des jungen Mannes trat bald ſo kräftig zu Tage, daß er bei von der ungariſchen Regierung ausgeſchriebenen Konkurrenzen dreimal den erſten Preis davontrug. Im Jahre 1867 ging Munkacſy nach Düſſeldorf, wo er ein Schüler von Knaus und Vautier wurde. Seit 1872 lebte er meiſt in Paris. Das Bild: „Der letzte Tag des zum Tode Verurteilten“ machte ihn mit einem Schlage berühmt (1869). Unter ſeinen Genrebildern ſind „Die letzten Augenblicke Mozarts“ und „Milton, ſeinen Töchtern das verlorene Paradies diktierend,“ beſonders bekannt. Er ſchuf aber auch eine große Anzahl religiöſer Bilder, ſchmückte die Kuppel der Wiener Muſeen mit Plafondbildern und malte für den Sitzungsſaal des neuen Parlamentsgebäudes in Budapeſt ein Koloſſalgemälde: „Die Eroberung Ungarns durch Arpad.“

Michael von Munkacſy.
Aufnahme von Koller in Budapeſt.

Obgleich Munkacſy die größten Erfolge hatte und insbeſondere von den Ungarn rückhaltlos gefeiert wurde, konnte er doch eines ihn mehr und mehr beherrſchenden Trübſinns, zu dem wohl die Entbehrungen ſeiner

Oswald Achenbach in ſeinem Atelier.
Aufnahme von G. Luck in Düſſeldorf.

Digitalisiert von Google

Denkmal König Friedrichs I. in der Siegesallee zu Berlin. Von Guſtav Eberlein.

Jugend den Grund gelegt hatten, nicht Herr werden. Seit 1897 befand er ſich in einer Nervenheilanſtalt am Rhein, in der er auch geſtorben iſt (vgl. über ihn: Künſtlermonographien XL, M. von Munkacſy von F. Walter Ilges, Velhagen & Klaſing 1899).

Oswald Achenbach iſt nun ſchon 73 Jahre alt — er iſt am 2. Februar 1827 in Düſſeldorf geboren —, aber er iſt noch immer unermüdlich fleißig, und die Bilder, die heute entſtehen, haben noch ganz denſelben Reiz wie die früheren. Das gilt auch von dem Bilde „Beckenried“ (S. 440/441), das eines jener ſtimmungsvollen Kunſtwerke iſt, zu denen ſich der Meiſter den Stoff meiſt aus Italien oder der Schweiz holt.

Das Denkmal für König Friedrich I., das ſoeben in der Siegesallee zu Berlin enthüllt wurde, iſt von Profeſſor Guſtav Eberlein geſchaffen. Der erſte König aus dem Hauſe Hohenzollern und ſeine Gemahlin Sophie Charlotte waren eifrige Freunde der Künſte und Wiſſenſchaften und haben viel dafür gethan, um das Verſtändnis für beide in Preußen zu fördern. Über die Bedeutung der von ihnen begründeten Akademie der Wiſſenſchaften wird ja in dem ihr geltenden Aufſatz von Dr. Buchholtz ausführlich gehandelt. Nicht minder groß war aber auch, wie Dr. Paul Seidel in dem Aufſatz: „Die bildenden Künſte unter den Hohenzollern: Die Zeit König Friedrichs I.“ in unſerem Februarheft ja ausführlich dargelegt hat, die Anregung, die der Kunſt aus der Prachtliebe des Königs erwuchs. Als Zeitgenoſſen ſind dem König die Miniſter Eberhard von Danckelmann und Andreas Schlüter beigegeben.

Guſtav Eberlein.
Aufnahme von Reichard & Lindner, Hofphotographen in Berlin.

Wir geben zum Schluß noch ein ſchönes Erzeugnis des deutſchen Kunſtgewerbes wieder, einen Schreibtiſch im Beſitz des Architekten Paul Paeſchke in Leipzig. Der Entwurf zu dem Schreibtiſch rührt von dem Architekten Paul Burghardt her, während die Modelle zu den Füllungen aus dem Atelier der Herren Stracke, G. Menter und Wollſtädter (Schüler von Profeſſor Leſſing) hervorgegangen ſind. Die Aus-

Digitalisiert von Google

Wissenschaft.
Relief zu dem Schreibtisch aus dem Atelier Stracke, G. Meuter & Wollstädter.

führung erfolgte in Eichenholz in der Kunsttischlerei von Robert Arnemann in Leipzig. Die Reliefs stellen Kunst und Wissenschaft dar und fügen sich dem Charakter des Möbels sehr glücklich ein. Sie sind in Birnbaumholz geschnitzt und ihre Wirkung wird durch eine in Lasurfarben ausgeführte decente Bemalung und Vergoldung noch erhöht.

Hermann Seeger liebt es, schöne Mädchen unter Blumen zu malen. Er hat dieses Motiv mehrfach sehr anmutig behandelt (S. 368/369). — Hans Herrmanns „Am Fischmarkt" (S. 376/377) führt uns nach Holland, **das diesem Künstler immer wieder die reizvollsten Vorwürfe bot und noch bietet.** — Fräulein Hanna Mehls ist eine überaus talentvolle Schülerin von Peter Paul Müller in München. Ihre „Märkische Dorfstraße" (S. 400/401) beweist, daß sie in der Schule des großen Meisters der Landschaft schon viel gelernt hat. — Ungemein lebendig wirkt der „Studienkopf" von Anton Schöner (S. 408/409). — Das Schwarzkunstblatt von Hubert Herkomer „Araber" (S. 393) zierte die Herkomer-Ausstellung in Berlin, die ja überhaupt Gelegenheit bot, einen Überblick über das so ungemein vielseitige Schaffen des großen Künstlers zu gewinnen. Er hat nicht nur in der Aquarell- und Ölmalerei Vorzügliches geleistet, sondern auch die Radierung auf neue Wege gewiesen und sie zum stärksten koloristischen Ausdruck befähigt.

D. R.

Schreibtisch. Entworfen von Paul Burghardt, ausgeführt von Rob. Arnemann in Leipzig.

Nachdruck verboten. Alle Rechte vorbehalten.

Zuschriften sind zu richten an die Redaktion von Velhagen & Klasings Monatsheften in Berlin W, Steglitzerstr. 33.

Für die Redaktion verantwortlich: Theodor Hermann Pantenius in Berlin.

Verlag von Velhagen & Klasing in Bielefeld und Leipzig. Druck von Fischer & Wittig in Leipzig.

Digitalisiert von Google

STUYVESANT FISH, JR., MEMBER OF YALE FRESHMAN CREW. YALE FRESHMAN CREW LATHERING THE OBJECT. STUYVESANT FISH, JR. DAVE THOMPSON, YALE'S BEST POLE-VAULTER, FAILING TO CLEAR THE BAR AT 11 FEET. CAPTAIN F. E. KOEHLE, OF THE CREW, AND HEAD COACH ALLEN, CARRIED, JR.

WITH THE ATHLETES AT YALE.

# In the World of Sports

## SALTA, A NEW GAME WHICH CAME OVER WITH PRINCE HENRY

SOME PEOPLE are interested in new ideas in sports, and to those we respectfully recommend a game which is being played in one or two clubs in New York City and which will undoubtedly spread as soon as its beauties are more fully known. I never heard of but one Salta board being in this country until the visit of Prince Henry. Those who were privileged to visit the prince's yacht, the Hohenzollern, frequently found the officers and crew of the royal boat busily engaged in a game which looked much like our checkers, except that little sticks were used to move the disks, that the disks were peculiarly marked, and that the players became greatly excited and sometimes paid no attention to the visitors, as expressed were they with their game. The Salta board is arranged like the checker board and there are thirty disks in all, half being pink and the other half green. In each set there are five disks marked with a sun, five with a crescent, and five with a moon. They are arranged in order from one to five across the board, each design in its particular place. The object of each player is to move the disks across to his opponent's side of the board, placing them in the same position across the board as they were when the game was started. The disks can be moved either forward or backward, and when there is a clear jump one's opponent must take it. A good checker or chess player learns the game readily. The possibilities are many and when two expert get started time is nothing to them. The game is patented abroad and it cannot be purchased in this country at this time. The real science in the game is to compel one's opponent to jump a particular disk in the opposite direction to which he wishes that disk to go.

C. S. TITUS.
American amateur champion cannon-ball, who will row in England.

TITUS AFTER DIAMOND SCULLS.—Constance S. Titus, the American amateur champion oarsman, will invade England this year to try for the famous diamond sculls; and his friends are of the opinion that he will come pretty close to capturing the coveted trophy, which no man aside from an Englishman has heretofore been able to capture. Titus, who was the single-scull championship at New York, Philadelphia, and Boston last year, is training, as no American ever trained before, for this English rowing classic. Even at this early date he drinks water which has been brought over to him from England, so that when he arrives in London in June he ought to be as well fitted for the great struggle as any of his foreign opponents. Titus is a New Orleans boy and was employed at the Canal Street Bank in that city. When his office hours were over he would go out to Lake Pontchartrain, just back of the city, and begin his favorite sport of rowing. He showed remarkable aptitude for the sport and did so well that when he saw an opportunity to go into the insurance business in New York he went North and took all of his new-found enthusiasm with him. Titus is about twenty-five years of age and weighs about 155 pounds in training. He is entirely abstemious and when doubled up in his rowing shell he shows a mass of muscle not unlike a pocket Hercules. Last year Titus showed flashes of speed in the water that were a revelation to the other oarsmen. The Englishmen are particularly cautious about their diamond sculls, and Titus has been flooded with letters of inquiry from abroad. He has answered them all satisfactorily, and there seems no chance for any possible hitch in the arrangements for the race. Titus does not bother with a trainer, his wife looking after him all the time. The diamond sculls, of which all Englishmen are so proud, are a couple of golden oars and a circle of diamonds. Some one told Titus the other day that when he arrived in England he would have to take his boat on a certain train. The American champion asked if he could not row to Henley. He was told that there was a fine waterway but that the distance was about forty miles. "That just suits me," said Titus. "I will row, of course."

TALE LOST THE BASEBALL FIGHT.—Now that the baseball season has arrived in earnest, the club owners will probably retire into partial obscurity and the enthusiasts will be able to mould green diamond heroes as they have been wont to do in the past. The recent squabble in the National League, now happily settled, showed a phase in baseball which astonished close followers of the game. The Spalding forces had the better of it, and it was probably the easiest fight to win in the history of modern sport. Then injudicious remarks were made, the enemy was stung, and a nasty war of three months, with practically a draw in the end, was the result. A poker player would never have made such a blunder. Now that a second strife has been settled in the old league, a new fight is on which will be watched with interest throughout the country. While the old club owners were washing their lines in public the American league was grabbing up the star players by wholesale. Now the old-time club owners will have to pay a big price in order to get back their stars, whom they so foolishly allowed to slip through their fingers. Some people say the younger league cannot afford to pay the salaries they are paying. Possibly not. Still, they secured the men cheaper in the end than they could have done had they purchased their release for the veteran club owners. They simply paid the players the money instead of turning it over to the veteran National League club owners. Contract jumping, however, will have to be stopped, if professional baseball is to continue to prosper in this country.

GEORGE E. STACKHOUSE.

## Our Cruel Sports.

THE PUBLIC protest in this country against the use of live pigeons in shooting contests is strongly seconded by the London *Spectator*, the oldest and most influential weekly journal in England, which finds occasion to express its views on the subject in a bill recently introduced in the House of Lords prohibiting the coursing, hunting, or shooting of any animal which, to the knowledge of the person on acting, had been kept in confinement and was released for the purpose of such sport.

The *Spectator* agrees with its associated force and brilliancy in defending the principle of the bill, and some of the points it makes are worthy of consideration here, since the form of sport alluded to, although now forbidden in New York, is to be continued in other parts of the United States. "Pigeon-shooting," it says, "finds no place in the pages of the 'Badminton' volumes on shooting. It does not in any degree train the body or foster any of those qualities of promptitude or alertness which the exercise and life in the open air imbued by fellowing genuine field sports promote, and there is little in the way of actual skill in the use of the shotguns derived from shooting pigeons which cannot be learned by shooting at clay pigeons, which, under the head of inanimate-bird shooting, now finds a very proper place in the columns of sporting papers."

The *Spectator* is equally strong in its denunciation of rabbit coursing, to which it refers as "a prolonged form of cruelty" and unworthy of men and true sportsmen. Our English contemporary's conclusion of the matter is eminently wise and sound. "The benefits conferred on the country by field sports," it says, "are so great that the spurious growths should be discouraged both by sportsmen and the general public, because they discredit the genuine taste for such amusements." The present paper thinks of objecting to outdoor sports of any kind in which health and genuine pleasure are to be found, and there are plenty of such forms of recreation which do not involve the torture and death of innocent and helpless animals. There is a residuum of cruelty in most exhibitions of cruelty and inhumanity, and it is inconceivable that intelligent and refined men and women will countenance the shameful business.

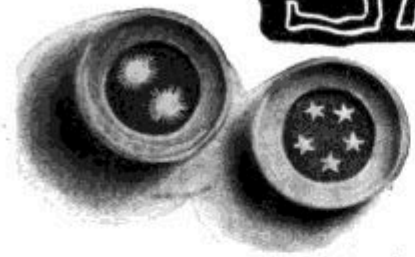
## A Modern Heroine.

IT IS not to be inferred, of course, that all the heroes and heroines of the present day live in New Jersey because the scene of the little story whereof here is located in that state. It is a mere coincidence and nothing more. The chief personages in this little drama, which nearly ended in a tragedy, were a young woman and her six-year-old brother. It happened about two o'clock on a cold winter morning that a few tenke out in the house of these two people on a street in Passaic. A high wind was blowing at the time, and the flames spread so rapidly that the family only escaped in their night clothing. They were some distance from the burning building when it was suddenly discovered that the youngest son, a boy of six, had been left behind in his cradle. In an instant an elder daughter, a girl of twenty, rushed back toward their home, now a mass of flames. Several men who had come up, but who had not dared to go to the rescue of the child, tried to hold her back. Gathering her night-clothes about her, the girl ran in and up the burning staircase to the floor above. There, in the little cradle, lay the child still asleep and almost overcome with smoke. Its bedding was on fire, and in a moment more it would have been a prey to the flames. The girl snatched up the boy and rushed to the hallway. But escape was cut off. She ran to the window, now on fire, and her presence attracted the attention of the men below. She threw the child out and it was caught in willing arms. Its hair was singed. Then the girl, with her clothing in flames, jumped and was caught in the arms of men below.

JOHN GREENVILLE ALLEN, Captain-elect track.
W. R. TYLER, Pocket-handkerchief champion.
ALLEN COGGESHALL, Captain lacrosse team.
TRAINER IRVINE HERTZBERG, 10 track teams.
PETER JACKSON, Captain-elect lacrosse team.

ATHLETIC LEADERS AT COLUMBIA UNIVERSITY.

# SALTA



## The Game that Rivals Chess.

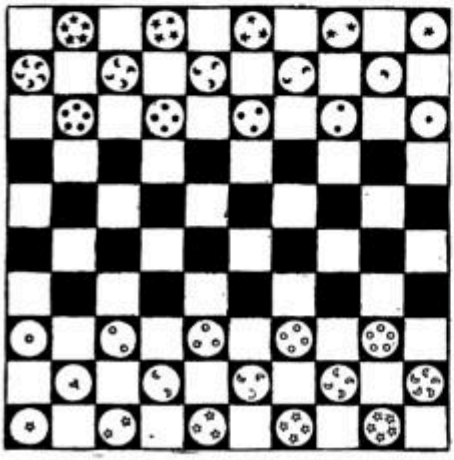
By Turner Morton.

That venerable game of chess, for thousands and thousands of years pre-eminent among games of intellect, the game that no human mind can master in all its possibilities, has now a young, strong rival, that threatens to pull it down from the supreme place. This precocious, pushing, usurping game is called "Salta," and is known by the poetic title of "The game of the sun, moon, and stars." "As well endeavour to arrest the sun, moon, and stars in their courses as to check the progress of Salta," says the American chess-master, Mr. H. N. Pillsbury—and this about correctly sums up the case.

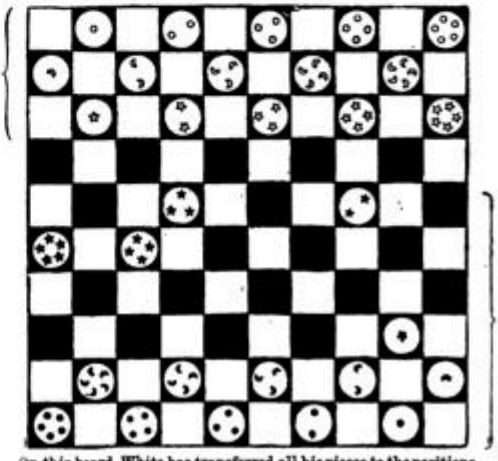
When the German Emperor heard of the game, he ordered a set to be sent to the palace. When it had been explained to him, he said: "Salta is a most ingenious game, and teaches one strategy and tactics." On the following day the royal princes received sets of Salta as presents from their parents.

At once Salta, now a royal game, was started on a career of extraordinary popularity. The Emperor's Court jeweller made a set at a cost of £6,000, of gold pieces, richly set with diamonds, emeralds and rubies, the table inlaid with mosaic work. This was shown at the Paris Exhibition, and gained a gold medal. Frenchmen at once jumped at the idea that the Emperor William was not merely the patron of the game but—the inventor! Aided by this sensation, Salta's success in France was assured.

The German Emperor looked at the game from his typical standpoint—the military point



A Salta-board, showing the position of the pieces at the commencement of the game.

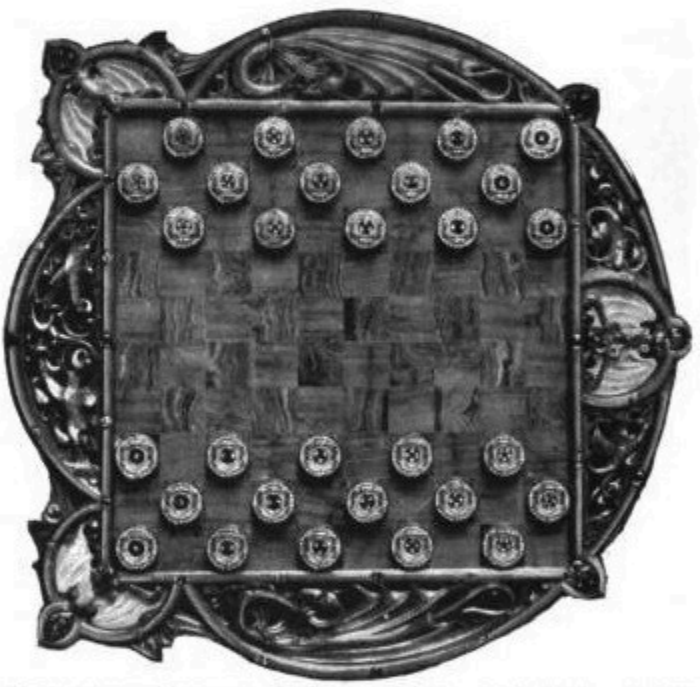


On this board, White has transferred all his pieces to the positions formerly occupied by Black's; White thus scores ten points plus; and Black, who still requires ten moves to get all his pieces into position, ten minus.

Digitalisiert von Google

of view. He saw its possibilities as a war game, and now it is very popular in German military circles. To military students, it comes as a welcome relaxation from theoretical study, for in its bold advances, its "slim" retreats, its turning movements, its intrenchments and openings, of all games it most closely resembles modern military tactics.

But to the Germans generally the game appealed not so much on this account, but because it is a game of contemplation, and contemplation is their strong point. The Germans excel in sedentary games just as the Anglo-Saxons excel in games calling for physical exertion. They adopted the game on their Kaiser's recommendation, and now there is hardly a home in Germany without its Salta board.



This Salta-board, richly incrusted with jewels and inlaid in mosaic, has the pieces of solid gold, and cost £6,000.

Salta boards are found in every café. Many of the German papers have opened Salta columns, as we have chess columns, and a paper has recently been started devoted entirely to the game. From Germany, Salta spread over the Continent with the quickness of lightning.

Unlike chess, an infant can master this new game in five minutes. It is simplicity itself compared with chess, and is therefore free from the reproach that is often hurled at chess—that it is too serious for play, and too playful for serious study.

As to the game itself, it is played on a board of 100 squares. Each player has fifteen pieces, arranged on the black squares of the first three files of his side of the board. One player takes the white, and the other the black, men.

The pieces on the first row are marked with stars, those on the second row with moons, those on the third row with suns. The five pieces in each of the three rows are numbered in order from 1 to 5, and are placed on the black squares in numerical order, starting with 1 on the left.

The object of play is simply this—to advance your own pieces to the opposite side of the board, making them occupy positions opposite to their first ones—so that the five suns are on the first row, arranged in their original order from 1 to 5 running in the same direction, the moons in the second row, and the stars in the third row.

Here are the five rules of the moves in Salta, which sum up the whole game:—1. The pieces are moved as in draughts, diagonally, one square at a time to the next black square, either forwards or backwards.

2. If a player move his piece to a square adjoining one occupied by an adverse piece, the latter *must* pass his piece over it if possible as in draughts.

3. If a player should forget to pass a piece over, his opponent must cry "Salta" (leap) —passing over is compulsory, and the leap must forthwith be made.

4. If it is possible to pass over an opponent's piece anywhere on the board, it is not allowable to make any other move. Only one piece can be passed over at each move, and an opponent's piece can only be passed over in a forward direction.

5. If it is possible to pass over an opponent's piece in more than one part of the board, this can be done in one case only, until the opponent has again moved—for the whole game consists of alternate moves, or passes over, by the two players.

Each player has a small stick in his hand with which to move his pieces from square to square, and for touching an opponent's piece in case he should forget to make a leap. This stick certainly adds a fascination to the game, and is a great improvement on the fingers for manipulating the pieces.

The great charm of the game lies in its possibilities for clever skirmishing tactics. To design a stratagem which involves your opponent in hopeless difficulties is highly interesting when it proves to work well. In manœuvring one's men, blockading the enemy, leading him into ambushes, and piercing his blockades, one feels the joy of a commander-in-chief in marshalling an army.

And the more you play Salta the more its charm grows; for fresh points are discovered with every fresh game. It is remarkable how keenly the great chess masters have taken it up. Dr. Lasker has succumbed to its charms, and nearly all the chess professors have hailed their favourite's young rival with hearty greetings. After the chess tournament at the Paris Exhibition, a Salta tournament took place, in which about twenty chess masters competed—Brody and Schlechter winning. An international Salta tournament has since taken place at Monte Carlo.

Unlike the inventor of chess, the inventor of Salta is well known—a German gentleman, Herr C. Büttgenbach. He declares that the idea of the game came to him like a flash—he never troubled his brain about it. He is one of the very few inventors who have the fortune to see their creation attain instant recognition—and paying popularity.

Salta has not spread far beyond Europe, and has yet to become a craze in America. In this country, however, it has taken firm hold, and a Salta Association has been formed to help the game forward in its conquering career.

*Photo by W. & D. Downey, Ebury Street, London.*

**Madame Sarah Bernhardt playing Salta with the inventor of the game, Herr C. Büttgenbach.**

Digitalisiert von Google